

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

先の西日本豪雨や台風、地震などにより被災された皆様には、謹んでお見舞い申し上げますとともに、1日も早い復旧をお祈りいたします。

さて、当第2四半期連結累計期間における当業界は、国内市場が堅調に推移する状況のもと、世界の成長市場である中国において、今年3月以降に認可申請した新作ゲームの審査がすべて停止されるなど、ゲームの規制強化に対する戸惑いや懸念が広がりました。

このような環境下、当社は今年1月の発売から市場を席卷した「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）が続伸したことにより出荷本数が1,000万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新しました。また、「東京ゲームショウ2018」において、「バイオハザードRE:2」（プレイステーション4、Xbox One、パソコン用）および「デビル メイ クライ 5」（Xbox One、プレイステーション4、パソコン用）が来場者の大きな反響を呼び、旗艦タイトルの発売に向けて期待が膨らむとともに、同じく開催したeスポーツのイベント「CAPCOM Pro Tour（カプコンプロツアー）ジャパンプレミア」が観戦者の熱気に包まれるなど会場は盛り上がり、今後の事業展開に弾みがついてまいりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は433億27百万円（前年同期比28.5%増）となりました。利益面につきましては、連結子会社の開発中止損を計上しましたものの、デジタルコンテンツ事業が好伸したことにより、営業利益105億8百万円（前年同期比110.1%増）、経常利益102億97百万円（前年同期比105.3%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益68億49百万円（前年同期比96.8%増）となりました。

なお、当社は今年8月に「JPX日経インデックス400」の定期入れ替えにより、同構成銘柄に採用されました。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション4、Xbox One用）がユーザー層の拡大により人気が続出したことに加え、今年8月に配信を開始したパソコン向けSteam（スチーム）版も好調に推移し利益を押し上げるとともに、同じく国外向けに投入した「モンスターハンターダブルクロス」（Nintendo Switch用）が安定した人気に支えられ底堅い売行きを示すなど、モンスターハンターシリーズが業績向上のけん引役を果たしました。

また、海外で発売した新作タイトル「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」（プレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）が健闘したほか、「ロックマンX アニバーサリーコレクション」、「ロックマンX アニバーサリーコレクション2」および「ロックマンX アニバーサリーコレクション1+2」（いずれもプレイステーション4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用）も固定ファンや根強いブランド力により順調に推移いたしました。さらに、利益率が高いリピータイトルが堅調に販売を伸ばし、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は341億95百万円（前年同期比69.8%増）、営業利益117億51百万円（前年同期比206.8%増）となりました。

② アミューズメント施設事業

当事業におきましては、記録的な猛暑による外出控えなど一過性要因の影響がありましたものの、身近な娯楽施設として多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れなどの幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。

当期間は、広島県に1店舗をオープンするとともに、茨城県の1店舗を閉鎖しましたので、施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は55億4百万円（前年同期比6.3%増）、営業利益7億34百万円（前年同期比15.7%増）となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、市況軟化のもと「ストリートファイターV」や「ロックマンアビリティ」等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーターへの投資抑制などにより、伸び悩みました。

また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は22億24百万円（前年同期比69.7%減）、営業損失6億25百万円（前年同期は営業利益19億25百万円）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は14億3百万円（前年同期比29.9%増）、営業利益6億85百万円（前年同期比20.0%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ13億14百万円減少し1,235億15百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」34億23百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」37億54百万円および「有形固定資産合計」9億42百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ73億59百万円減少し320億49百万円となりました。主な減少は、「未払法人税等」23億94百万円および「賞与引当金」14億22百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ60億44百万円増加し914億65百万円となりました。主な増加は、「親会社株主に帰属する四半期純利益」68億49百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」19億16百万円によるものであります。

なお、「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第28号 平成30年2月16日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当該会計基準等を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較を行っております。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2019年3月期の連結業績予想につきましては、2018年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。